



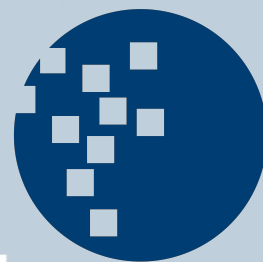
Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

MOBILE INTERAKTIF MULTIMEDIA
EKSPLOKASI 360 DERAJAT JAKARTA DAN
PALEMBANG DALAM ASIAN GAMES 2018
NASKAH AKADEMIK
SKRIPSI BERBASIS KARYA



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Diajukan guna Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Samuel Pratama

14140110186

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

KONSENTRASI MULTIMEDIA JOURNALISM

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi berbasis karya ini adalah karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain atau lembaga lain, dan semua karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam skripsi ini telah disebutkan sumber kutipannya serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah Skripsi Berbasis Karya yang telah saya tempuh.

Tangerang, 13 November 2018



(Samuel Pratama)

HALAMAN PENGESAHAN

Naskah Akademik
Skripsi berbasis karya
dengan judul

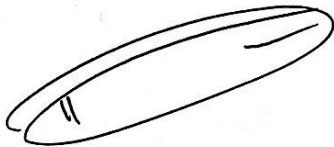
**“EKSPLORASI 360 DERAJAT JAKARTA DAN
PALEMBANG DALAM ASIAN GAMES 2018”**

oleh

Samuel Pratama

Telah diujikan pada hari Jumat, tanggal, 2 November 2018
Pukul 08.30 s.d 10.00 dan dinyatakan lulus
dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Veronika, S.Sos., M.Si.

Penguji Ahli



Adi Wibowo Octavianto, S.Sos., M.Si.

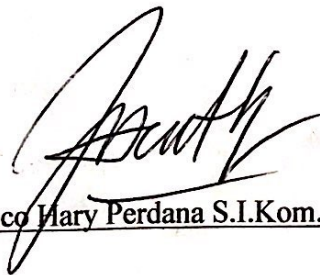
Dosen Pembimbing



Wahyu Dhyatmika, M.A.

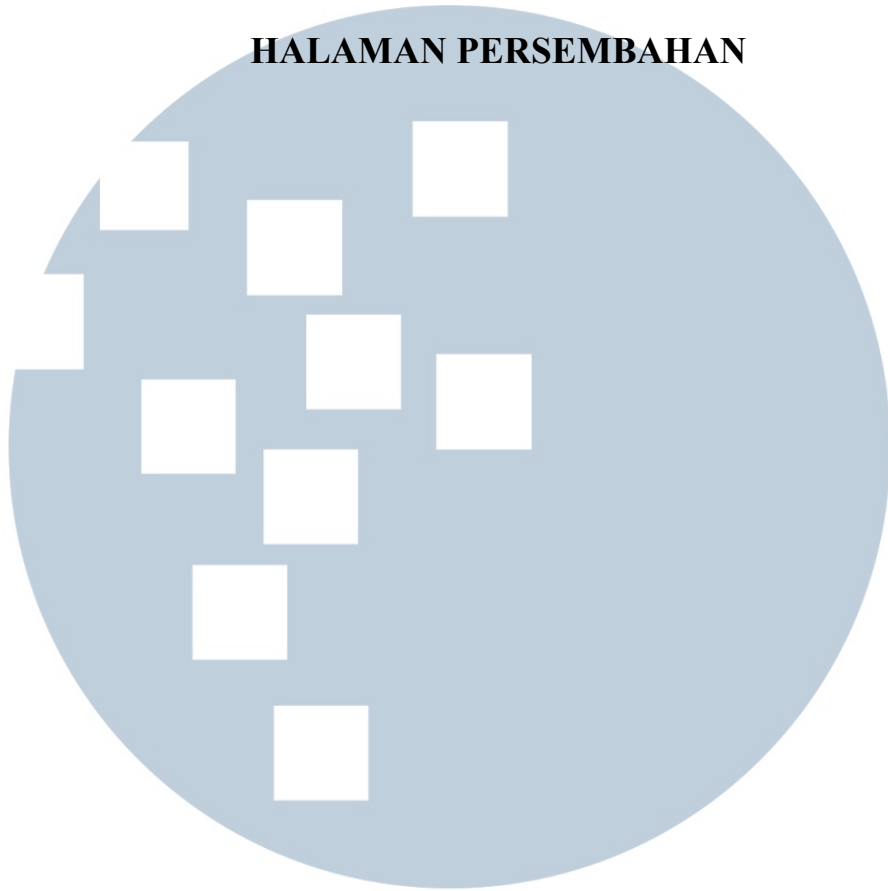
Disahkan oleh

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Inco Hary Perdana S.I.Kom., M.Si.

HALAMAN PERSEMBAHAN



Show the world..

You are as Bright As The Sun

We Deserve to be the one

Invite your fears come on

Don't waste your time

Raise the energy you'll shine

And give your best

Let God to the rest

Yo yo ayo..

- Various Artist

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Berkat dan bimbingan Yesus Kristus sungguh menjadi kekuatan dan hikmat penulis dalam menyelesaikan skripsi berbasis karya yang berjudul “Eksplorasi 360 Derajat Jakarta dan Palembang dalam Asian Games 2018”.

Oleh karena itu, ucapan syukur penulis muliakan dalam menyelesaikan skripsi ini. Skripsi berbasis karya ini diajukan kepada Program Starta 1, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara..

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. *My Mighty God*, Yesus Kristus. Tanpa bimbingan, berkat, karunia, dan campur tangan-Nya mustahil tugas akhir ini dapat selesai.
2. Wahyu Dhyatmika, M.A. selaku dosen pembimbing yang akrab di sapa Bli Komang yang sudah setia dan sabar menunggu perkembangan tugas akhir penulis , hingga rela direpotin dan begadang bersama di kantor Tempo. Terima kasih Bli atas masukannya yang brilian!
3. Papa, Mama, Adikku Rafael Indra, Opa Agus, Tante Yayang, seluruh keluarga Jakarta dan Surabaya yang telah mendukung dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi.
4. Nikita Claudia yang mendukung , menjaga mood, membawakan makanan, hingga menjemput penulis. Love you Nik! We're making history.

5. Web desain keceku Sintya Sin yang bersedia untuk digangguin tengah malam, minta revisi buru-buru. Tenang nanti akan banyak kerjaan buatmu!
6. My Producer in General News Update Asian Games 2018, Matthew Smith. Your words, motivation, enrichment, and journal that you sent to me is really useful for my thesis. Someday we will meet at UK!
7. Departemen Broadcast INASGOC Pak Marah Bangun, Ibu Linda Wahyudi, Pak Rei, Devina dan Sheila yang telah membantu mengurus perizinan dan memberikan akses ke venue-venue Asian Games. Sampai jumpa di even-even selanjutnya!
8. Teman-teman seperjuangan penulis Nyoman Gde Anila, Rafael Ryandika, Steven Hartoyo, Stefanus Salatananda, Devin Yulianto, Ursula Natasya, Natashya Gracecilia, Michelle Tania, Vincetius Hendrian dan banyak lagi yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Love you guys!

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAK

Oleh: Samuel Pratama

Proposal Skripsi Berbasis Karya yang berjudul “Eksplorasi 360 Derajat Jakarta dan Palembang dalam Asian Games 2018” ini merupakan hasil riset yang telah dilakukan oleh penulis pada saat menjadi bagian dalam ajang olahraga Asian Games 2018. Terdapat beberapa teori yang berkaitan seperti Teori Interaktivitas, Teori *Interactive Multimedia Storytelling*, Media Online, Mobile Website, Teori *Immersive*, Teori Kamera 360, dan Teori Drone. Penggunaan kamera 360 derajat dapat menjadi inovasi dan bentuk baru bagi produk jurnalistik yang masih belum populer di Indonesia. *Immersive* jurnaslime dapat memberikan pengalaman pengguna untuk merasakan seakan-akan berada di tengah *venue* Asian Games.

Dalam proposal ini, nantinya akan dijelaskan bagaimana proses produksi konten untuk *Interactive Multimedia Story-telling* dan apa saja halangan yang dirasakan oleh penulis selama proses produksi berlangsung.

Kata kunci: *Asian Games 2018, Venue Asian Games, Jakarta dan Palembang, Immersive Jurnaslime, Kamera 360 Derajat*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan Karya	9
1.3. Kegunaan Karya	10
BAB II KERANGKA KONSEP	11
2.1 Tinjauan Karya Sejenis	11
2.1.1 Investigasi Tempo Eksplorasi Meseum Macan & EZ Halim	11
2.1.2 Investigasi Tempo Jaringan ‘Mafia’ Penjual Manusia	14
2.1.3 The New York Time Pilgrimage: A21st Century Journey Through Mecca and Madina 360 VR Video	15
2.2 Teori atau Konsep-konsep yang Digunakan	16
2.2.1 Interaktivitas	16

2.2.2 Interactive Multimedia Storytelling.....	21
2.2.3 Media Online.....	22
2.2.4 Mobile Website.....	25
2.2.5 Imersif.....	28
2.2.6 Kamera 360.....	29
2.2.7 Drone.....	35
BAB III RANCANGAN KARYA.....	39
3.1 Tahapan Pembuatan.....	39
3.1.1 Pra Produksi.....	39
3.1.1.1 Penemuan Ide.....	39
3.1.1.2 Perencanaan.....	40
3.1.1.3 Mendata Venue- Venue.....	43
3.1.1.4 Perizinan.....	44
3.1.2 Produksi.....	45
3.1.3 Pasca Produksi.....	46
3.2. Anggaran	46
3.2.1 Pra-produksi.....	46
3.2.2. Produksi.....	47
3.2.3 Pasca Produksi.....	48
3.3. Target Luaran/ Publikasi.....	48

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

BAB IV	HASIL	50
	4.1 Pelaksanaan.....	50
	4.1.1 Pra Produksi.....	50
	4.1.1.1 Produser.....	50
	4.1.2 Produksi.....	54
	4.1.2.1 Penulis.....	54
	4.1.2.2 Pilot Drone.....	56
	4.1.3 Pasca Produksi	62
	4.1.3.1 Programmer.....	62
	4.1.3.2 Editor.....	65
	4.1.4 Timeline Seteleh Produksi.....	68
	4.1.5 Kru dan Tugas.....	73
	4.1.6 Anggaran Final.....	77
	4.2 Evaluasi.....	81
BAB V	SIMPULAN.....	84
	5.1 Simpulan.....	84

DAFTAR PUSTAKA

TABEL MATRIKS PERENCANAAN KARYA

DOKUMENTASI PROSES PEMBUATAN KARYA

LAPORAN REALISASI ANGGARAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tahapan Produksi.....	39
Tabel 3.2 Data Venue Yang Akan diambil Gambar.....	43
Tabel 3.3 Anggaran Pra-Produksi.....	46
Tabel 3.4 Anggaran Produksi.....	47
Tabel 3.5 Anggaran Pasca Produksi.....	48
Tabel 4.1 Timeline Setelah Produksi.....	68
Tabel 4.2 Anggaran Final Produksi.....	77

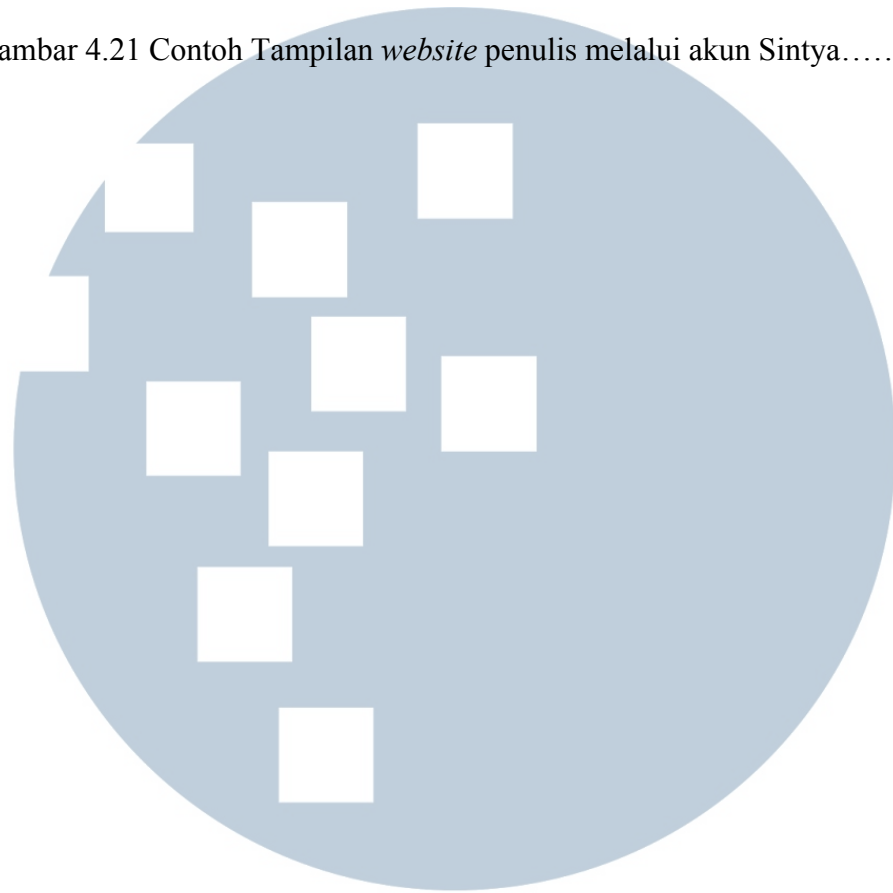
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Venue-venue Asian Games 2018 – DKI Jakarta.....	4
Gambar 1.2 Venue-venue Asian Games 2018 – Palembang, Jawa Barat dan Banten.....	4
Gambar 1.3 Pertumbuhan Pengguna Internet.....	6
Gambar 1.4 Survei Perangkat Yang dipakai Mengakses Internet.....	7
Gambar 1.5 Durasi Penggunaan Internet di Indonesia.....	7
Gambar 2.1 Eksplorasi Museum Macan & EZ Halim.....	11
Gambar 2.2 Tampilan Investigasi Tempo Jaringan “mafia” Penjual Manusia.....	14
Gambar 2.3 Tampilan Video 360 di Mekah dan Madinah oleh New York Times...	15
Gambar 2.4 Contoh Tampilan <i>Website VIK</i> Kompas.....	19
Gambar 2.5 Contoh Tampilan <i>Mobilesite VIK</i> Kompas.....	20
Gambar 2.6 Pertumbuhan Penggunaan Internet di Indonesia.....	23
Gambar 2.7 Survey Perangkat Yang dipakai mengakses Internet.....	24
Gambar 2.8 Contoh Kamera Gopro yang dibuat Sedemikian Rupa Untuk menghasilkan Gambar 360.....	31
Gambar 2.9 Ricoh Theta, Kamera 360 derajat.....	32
Gambar 2.10 Bagaimana Cara Penulis Menggabungkan Drone dan Kamera 360.....	38
Gambar 4.1 Penulis dan Beberapa Perwakilan dari INASGOC dan Pengelola Venue di Jakarta dan Palembang.....	54

Gambar 4.2 Contoh Keterangan Venue yang Ada Konten 360, sebelum di Upload ke dalam <i>website</i>	55
Gambar 4.3 Contoh Tulisan <i>Pop up</i> di dalam <i>website</i>	55
Gambar 4.4 Dudukan kamera 360 yang penulis buat.....	56
Gambar 4.5 Kamera 360 yang Sudah Terpasang Pada Drone.....	57
Gambar 4.6 Penulis Pada Saat bertugas menjadi Pilot Drone.....	57
Gambar 4.7 Contoh Hasil Gambar 360 yang Diambil Dengan Drone.....	58
Gambar 4.8 Kamera 360 Pada Saat pengambilan Gambar di venue Aquatic.....	60
Gambar 4.9 Penulis Pada Saat Melakukan Pengambilan Gambar di Venue Istora Senayan.....	61
Gambar 4.10 Contoh Hasil gambar 360.....	61
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Utama <i>website</i> milik Penulis.....	63
Gambar 4.12 Tampilan Venue-venue yang terdapat konten 360.....	63
Gambar 4.13 Tampilan <i>Mobilesite</i> milik Penulis.....	64
Gambar 4.14 Tampilan Venue-venue yang terdapat konten 360.....	64
Gambar 4.15 Contoh gambar yang masih terdapat tripod didalam gambar.....	65
Gambar 4.16 Contoh Gambar dalam Proses <i>editing</i> Menghilangkan <i>Tripod</i> Terlihat.....	66
Gambar 4.17 Contoh Gambar yang Sudah diedit dan sudah tidak ada tripod bocor didalamnya.....	67
Gambar 4.18 Proses Sintya pada saat mendesign <i>website</i> penulis.....	75
Gambar 4.19 Contoh <i>Hosting</i> yang dibuat oleh Sintya.....	75
Gambar 4.20 Contoh <i>Coding</i> yang dibuat oleh Sintya.....	76

Gambar 4.21 Contoh Tampilan *website* penulis melalui akun Sintya.....76



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA